

MEGA DRIVE

DYNAMITE DUKE



MANUAL DE INSTRUÇÕES

EC Toy

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHECA O AMAZONAS
Por DragonDigger

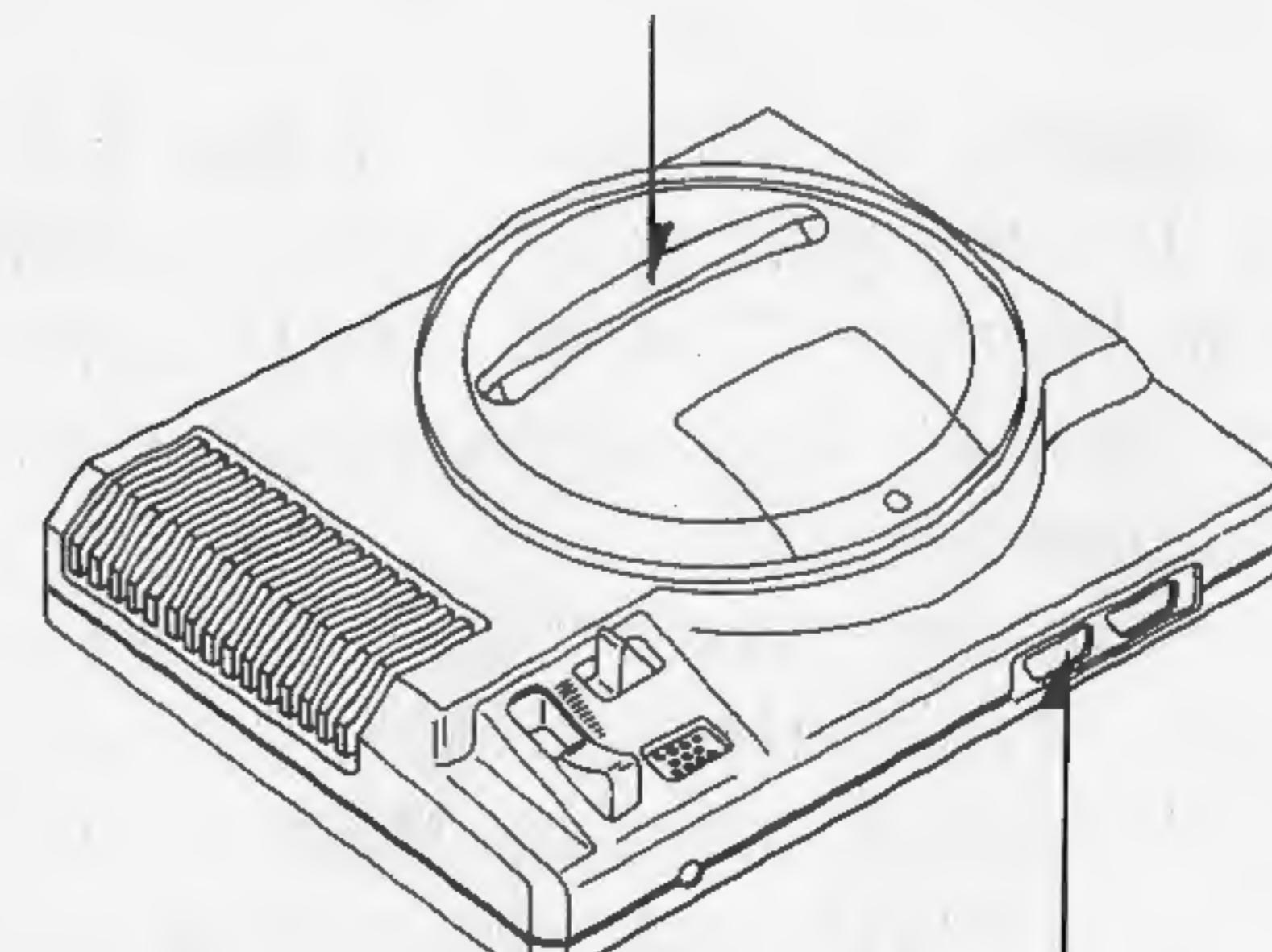
EC Toy

Como Colocar o Cartucho no MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado.
2. Coloque o cartucho DYNAMITE DUKE no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Este é um jogo para 1 Jogador somente, que deve usar o Joystick 1.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado!

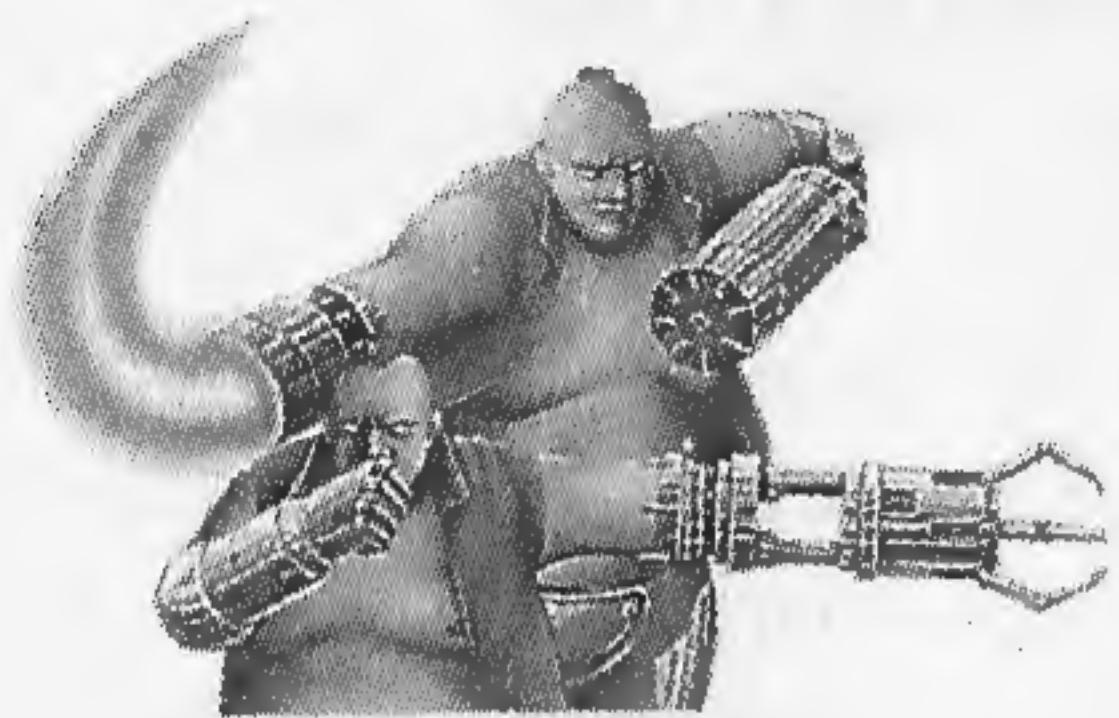
Entrada do Cartucho



Entrada do Joystick 1

O punho da fúria!

No ano de 2091, a Terra tinha se transformado numa fornalha gigantesca. Os buracos na camada de ozônio eram tão grandes que todos os povos do planeta estavam sendo queimados vivos!



Em desespero, a Aliança Mundial, integrada por todos os países da Terra, buscou um meio de combater o fenômeno.

Depois de 5 anos de incansáveis pesquisas, chegou afinal a resposta! Os cientistas desenvolveram uma forma de vida humana que podia sobreviver ao terrível impacto da radiação solar. Porém, de repente, o professor Neil Ashe, que chefiava o comitê dos cientistas da Aliança, desapareceu e, com ele, uma maleta repleta de documentos secretos.

Alguns anos depois, a Aliança Mundial foi informada da existência de uma base militar desconhecida na isolada ilha de Rantan. A A.M. enviou para lá um destacamento de elite. Mas apenas um soldado voltou, mortalmente ferido...

“Foi terrível... homens verdes!...” — balbuciou ele, antes de expirar. Finalmente, depois de muitas outras investigações, a história do soldado foi completada: o professor Ashe, que enlouquecera, havia criado um exército de mutantes de cor esverdeada a fim de dominar o mundo. O próprio professor Ashe, que

agora se intitulava coronel, era o comandante do exército!

Assim que recebeu a informação, a Aliança Mundial convocou sua “arma secreta”, o coronel Duke Rippem. O corpo deste coronel tinha sido praticamente despedaçado numa explosão de dinamite. Ele foi, então, reconstituído, e era agora em parte biônico e em parte humano, com um braço direito simplesmente letal. Em combate, seus incríveis poderes lhe granearam o apelido de “Dynamite Duke”, ou Duke Dinamite.

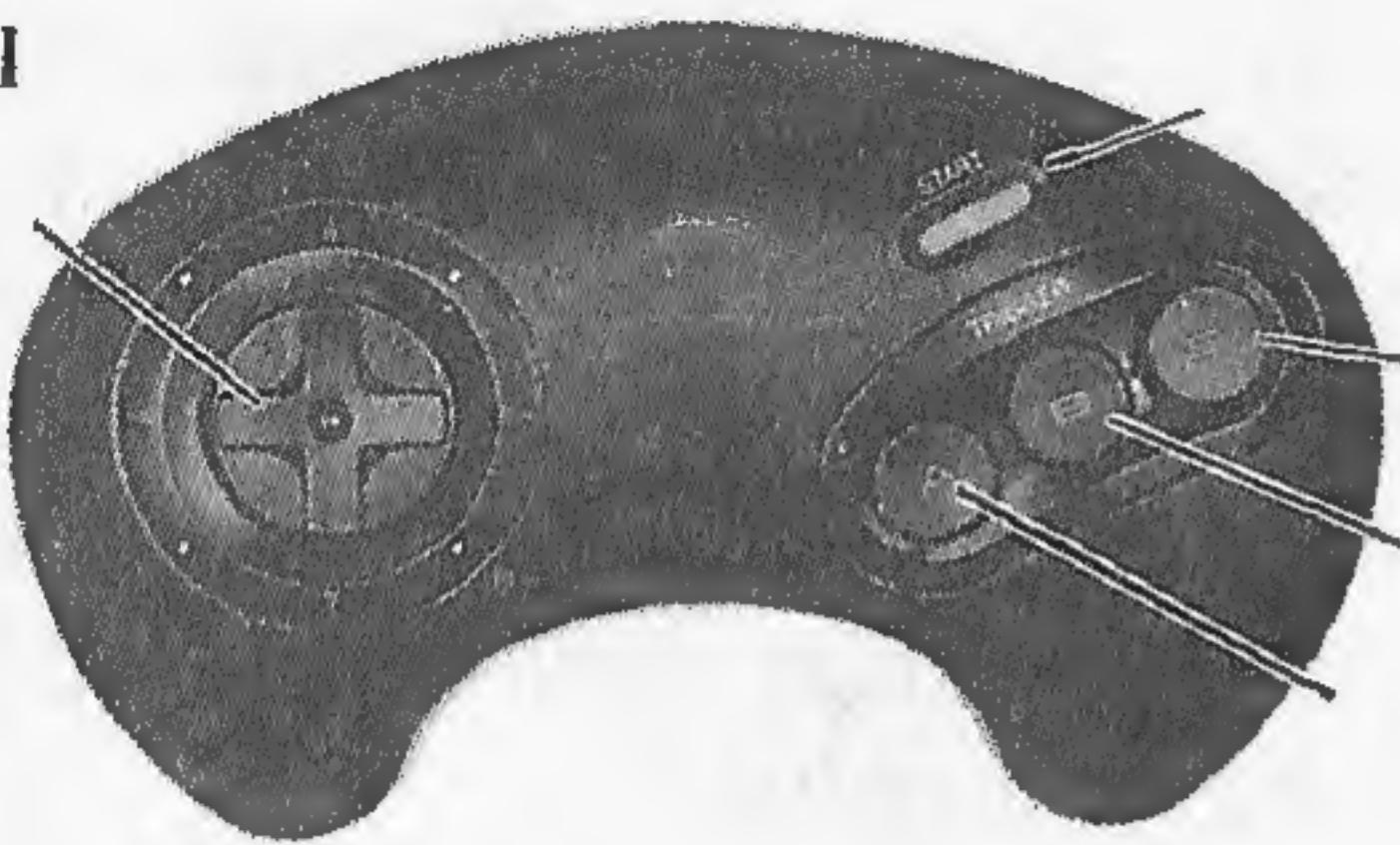
Mas, agora, Duke precisa de você! Isso mesmo, é você que irá guiá-lo através das instalações militares de Rantan, para destruir os mutantes e toda a sua máquina de guerra, e prender o coronel Ashe! Sim, alguém precisa deter o cientista louco!



Assuma o controle!

Veja como você deve usar o joystick do seu MEGA DRIVE.

**Botão Direcional
(Botão D)**



Botão D

- Aperte para cima ou para baixo, a fim de assinalar itens na imagem do título e na imagem “Options” (Opções). Quando esta aparecer, aperte o **Botão D** para a esquerda ou para a direita. Você vê, então, a relação das opções colocadas a sua escolha.
- Durante o combate, aperte para a esquerda ou para a direita a fim de movimentar Dynamite Duke e o visor de sua arma em qualquer direção.
- Aperte para baixo a fim de fazer Duke abaixar-se. Aperte para baixo e diagonalmente para a esquerda ou para a direita, para movimentar Duke enquanto estiver abaixado.

Botão Início

- Ao aparecer a imagem do título, aperte. Em seguida, aperte novamente para começar o jogo. Aperte para ver a imagem “Options”.
- Depois de ver a imagem “Options”, selecione “Exit” (Saída) e aperte para voltar à imagem do título.
- Aperte para fazer uma pausa no jogo. Aperte novamente a fim de reiniciar o jogo.

Botão A

- Dispare!

Botão B

- Dê socos!

Botão C

- Dê chutes!

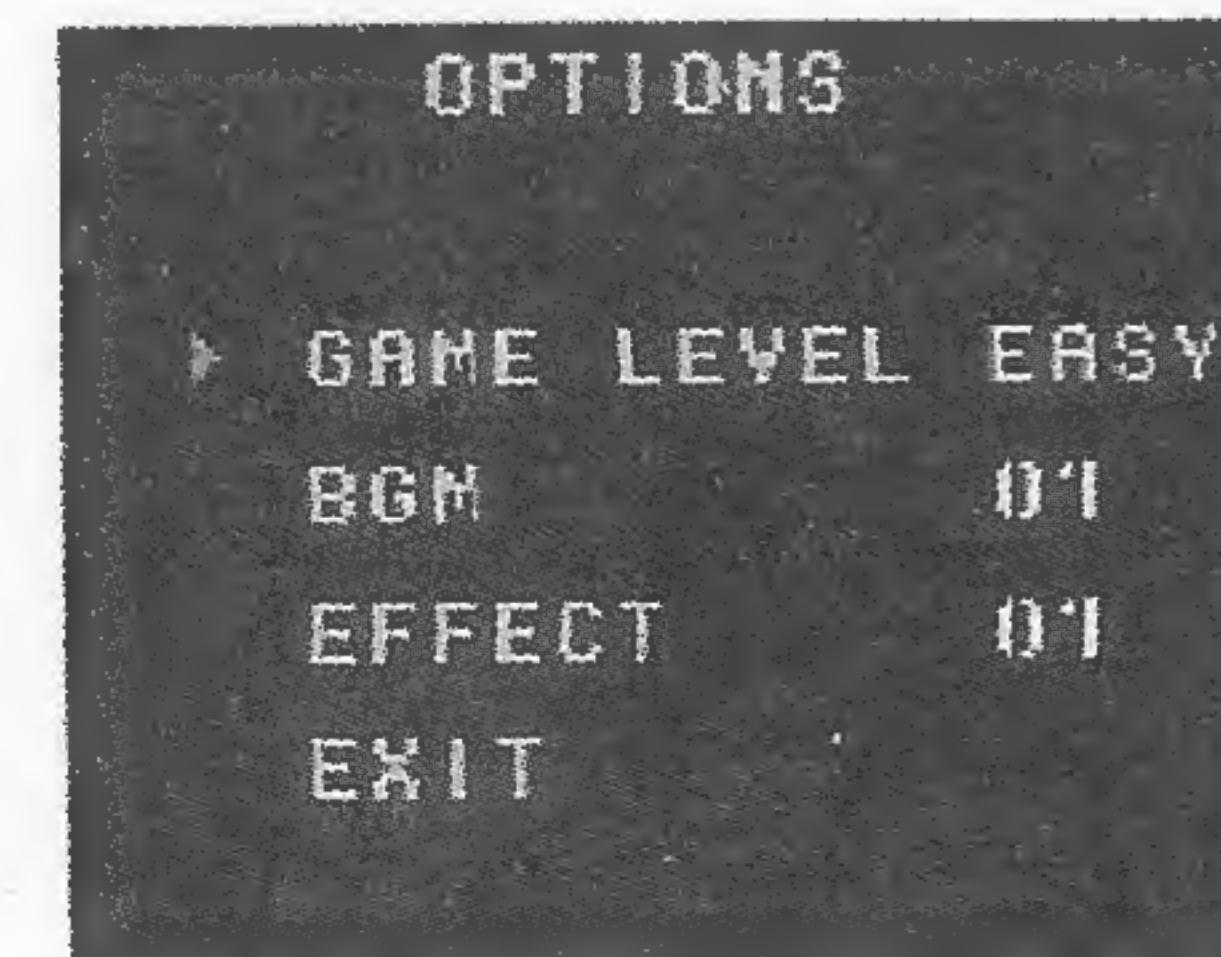
Começando

Ao aparecer a imagem do título, aperte o **Botão Início** duas vezes para começar o jogo. Ou então, aperte o **Botão Início** uma vez e, em seguida, use o **Botão D** para selecionar “Options” no rodapé da imagem. Aperte novamente o **Botão D** e a imagem “Options” aparecerá.

OBSERVAÇÃO: Se você não apertar o **Botão Início** ao aparecer a imagem do título, uma demonstração do jogo começa automaticamente. Se isto acontecer, aperte o **Botão Início** para voltar à imagem do título.

Como usar a imagem “Options”

Ao aparecer a imagem “Options”, aperte o **Botão D** para cima ou para baixo, a fim de selecionar as alternativas. Depois, aperte o mesmo botão para a esquerda ou para a direita, para ver aparecer as alternativas que você selecionou.



“Game Level” (Nível de dificuldade do jogo)

Você pode escolher entre “Easy” (Fácil), “Normal”, “Hard” (Diffícil) ou “Super game” (Bem difícil).

“BGM” e “Effect” (Música do jogo e efeitos sonoros)

Para a música do jogo e os efeitos sonoros, escolha o número correspondente com o **Botão D**. Depois, aperte o **Botão A**, **B** ou **C**.

“Exit” (Saída)

Para voltar à imagem do título, selecione “Exit” e aperte o **Botão Início**.

Elimine o coronel Ashe!

Dynamite Duke precisa abrir caminho através de seis bases em Rantan, para finalmente irromper no Reator Atômico. Lá o coronel Ashe aguarda, mas fique desde já avisado de que ele não está sozinho!



As criaturas mutantes do coronel atacam de todos os lados. Aperte o **Botão A** para disparar a metralhadora de Duke. Aperte o **Botão D** para a esquerda, a fim de manobrar Duke para longe do fogo inimigo.

Medidor de Vidas do Mutante-chefe



Medidor de Vidas

Munição Restante



Visor da Arma de Duke

Marcador de Pontos

Medidor de Força

Itens "D"

Medidor de Vidas do Mutante-chefe

Este medidor aparece no fim de cada missão, quando você enfrenta o Mutante-chefe. Para esvaziar o nível do medidor, ataque esse inimigo a socos e pontapés. O Mutante-chefe fica mais fraco quando o nível do medidor estiver reduzido. Quando estiver vazio, o Mutante-chefe morre.

Visor da arma de Duke

Movimente o visor da arma de Duke com o **Botão D** para mirar nos mutantes. Depois, aperte o **Botão A** e o visor da arma se movimenta independentemente. Ao ser libertado o botão, Duke e o visor de sua arma se movimentam juntos.

Medidor de Vidas

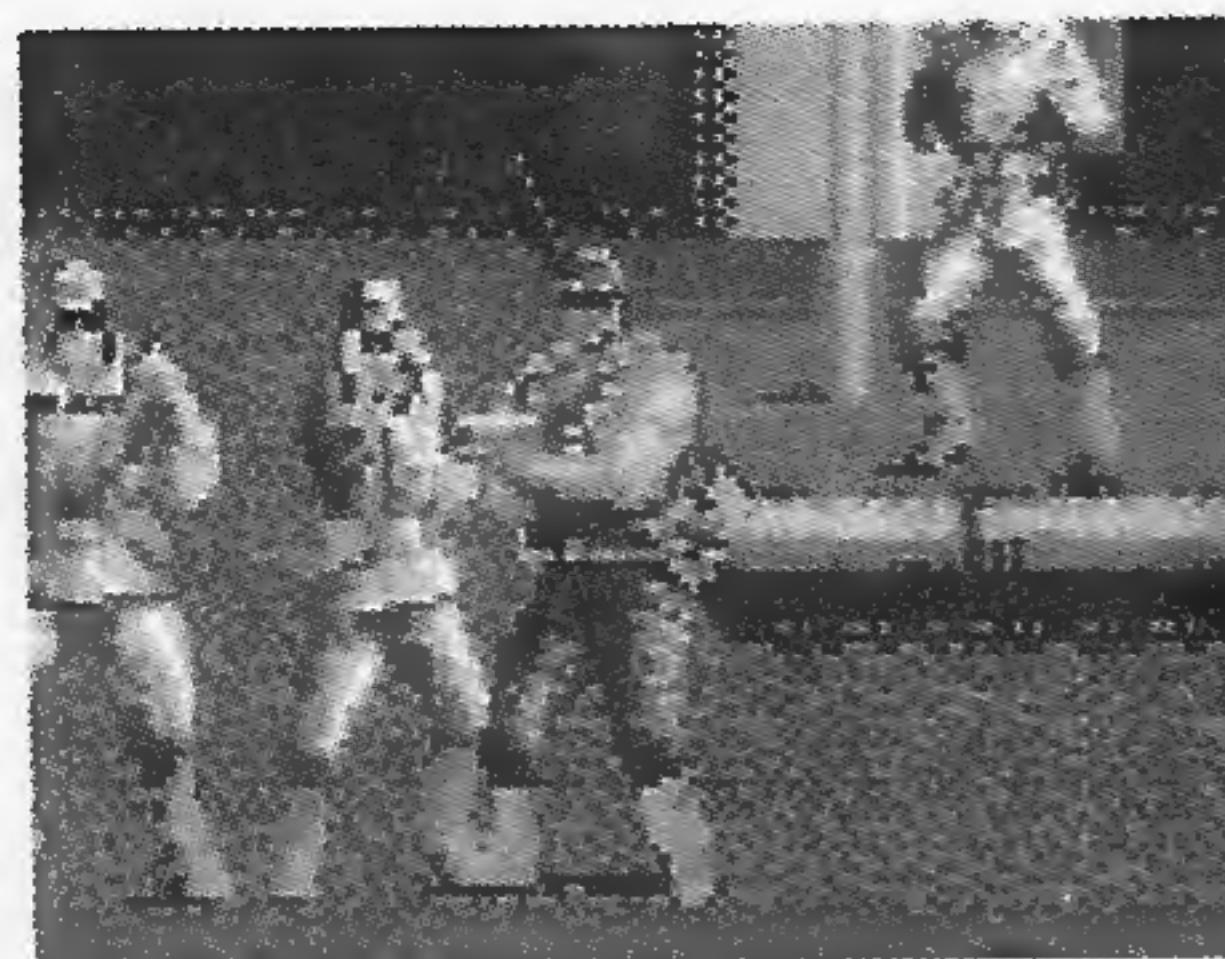
O medidor está dividido em quadradinhos. Os quadradinhos iluminados representam vidas. Eles se apagam à medida que Duke é atingido. Para iluminá-lo novamente, atire num kit de primeiros socorros (veja a página 13). Lembre-se de que, se todos os quadradinhos se apagarem, Duke imediatamente fica imóvel.

Munição Restante

Mantenha sempre uma boa reserva de munição. Para conseguir mais, atire nas caixas de balas (veja a página 12).

Marcador de Pontos

Mostra o número de pontos que você tem no momento. Você ganha pontos para cada mutante ou máquina que aniquilar. Nos jogos mais difíceis ("Hard" e "Super game") o valor dos pontos aumenta.



Medidor de Força e Itens "D"

Cada item "D" permite a Duke dar um soco-dinamite. Mantenha o **Botão D** apertado para baixo e veja só o estrago!

Lutando pela própria sobrevivência

Utilize as técnicas de luta especiais de Duke.

Golpe de cima para baixo com a coronha da arma de Duke

Aperte o **Botão D** para a direita e, ao mesmo tempo, o **Botão A**: Duke bate violentamente nos Mutantes-chefes com a coronha de sua arma!

Cotovelada

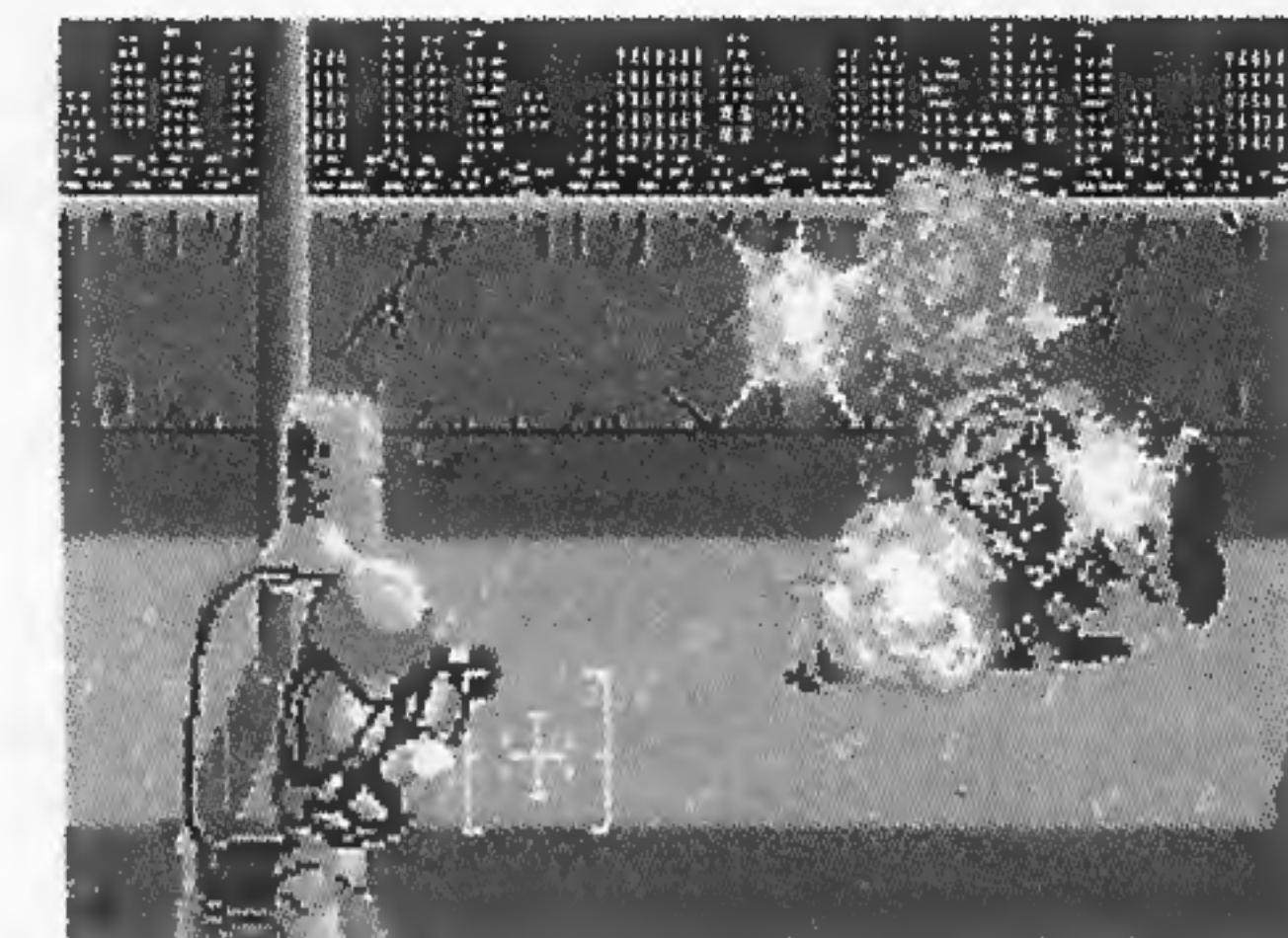
Aperte ao mesmo tempo o **Botão D** e o **Botão A**: Duke dá uma violenta cotovelada na cara do Mutante-chefe.

"Uppercut"

Para Duke dar um devastador "Uppercut" (isto é, um soco de baixo para cima), aperte o **Botão B** e, ao mesmo tempo, o **Botão D** para cima.

"Soco-dinamite"

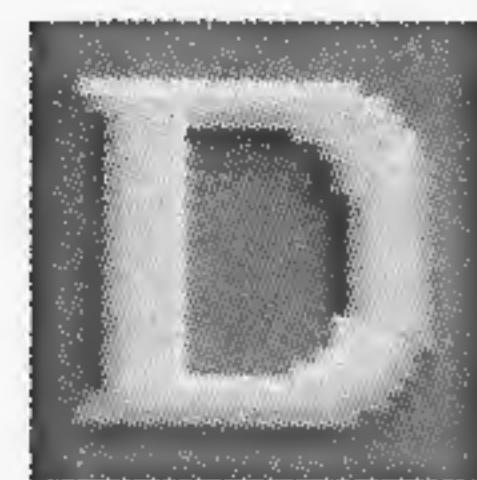
Esta é a mais poderosa arma do arsenal de Duke. Você precisa ter pelo menos um item "D", para lançar este soco-monstro. Mantenha o **Botão B** apertado para baixo até o medidor de vidas ficar completamente reabastecido. A seguir, liberte o botão para causar o mais incrível estrago no inimigo!



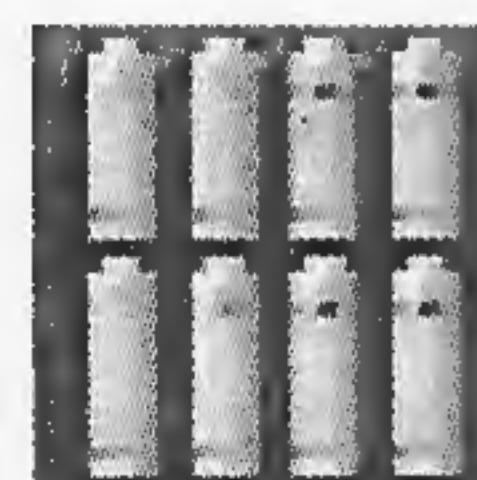
OBSERVAÇÃO: Lembre-se de guardar alguns itens "D" para o acerto de contas final com o coronel Ashe.

Itens salva-vidas

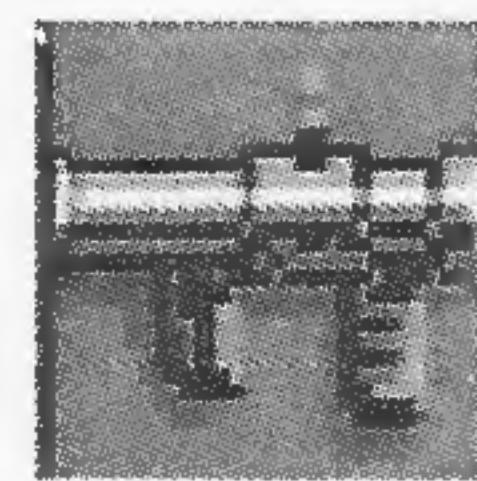
Quando veículos e máquinas explodem, às vezes aparecem itens que ajudam Duke a manter-se vivo. Atire nos itens. Se eles caírem no rodapé da imagem, eles são seus.



Cada item “D” é bom para um soco-dinamite.



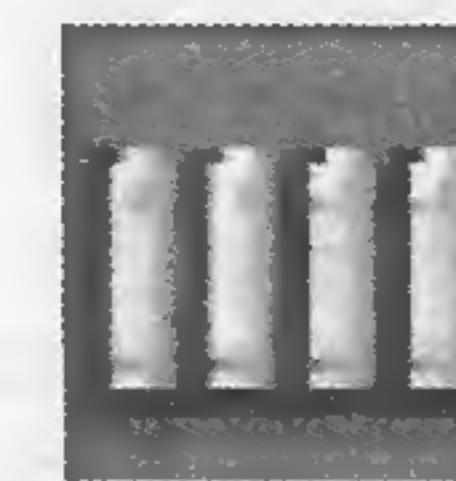
Caixas de balas, contendo oito balas, lhe permitirão dar mais 100 tiros.



A bazuca tem 15 vezes a potência da arma de Duke. Dispara 15 tiros.



A pistola Magnum é cinco vezes mais potente do que a arma de Duke. Ela dá 30 tiros.

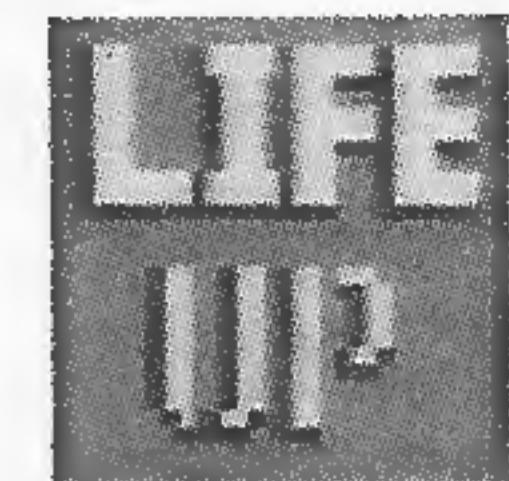


Caixas de balas, contendo quatro balas, lhe permitirão dar mais 50 tiros.

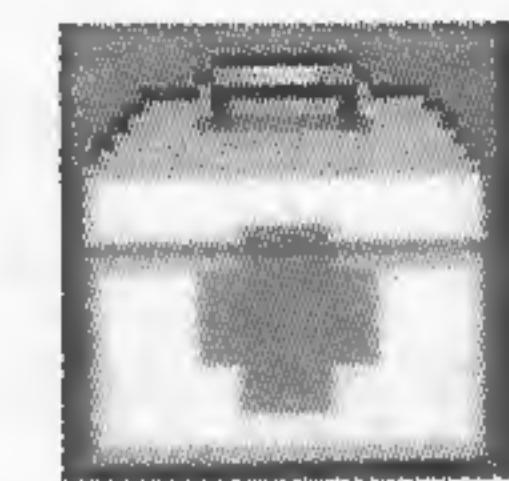


O colete à prova de balas protege Duke de 16 tiros inimigos.

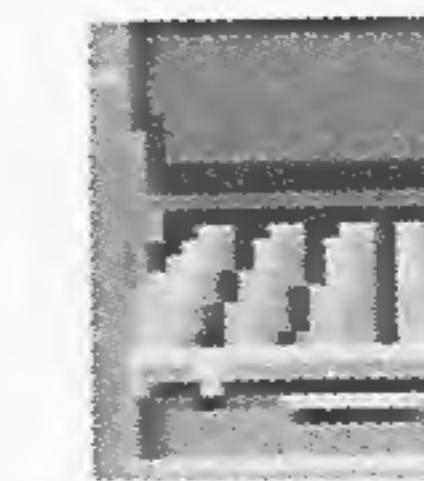
Este item aumenta o nível do Medidor de Vidas de Duke.



Atire neste item e transforme a arma de Duke numa completa arma de assalto. Para isso, você *não* precisa apertar o **Botão A**.



O kit de primeiros socorros preenche três quadradinhos do Medidor de Vidas de Duke.



A maleta cheia de ouro vale 10 000 pontos.

Fim do jogo (“Game Over”) e Prorrogação do jogo (“Continue”)

Quando o Medidor de Vidas de Duke ficar vazio, isto é, completamente apagado, o jogo acaba. Mas você tem uma chance de manter-se no jogo ao aparecer “Continue” e o início de uma contagem regressiva. Aperte o **Botão Início** antes que a contagem caia a zero.



Se você estava combatendo numa missão, o jogo continua a partir do início dessa missão. Se você estava lutando com um Mutante-chefe, o jogo recomeça a partir do início da luta.

Lembre-se de que você pode prorrogar o jogo, no máximo, 4 vezes. Ao continuar, os itens “D” de Duke e a sua pontuação voltam ao ponto original. O Medidor de Vidas é restaurado completamente, e você também mantém qualquer item salva-vidas que tiver ganho até o ponto em que o jogo terminou.

Pontos de bonificação

Ao terminar uma missão

- Cada bala que sobrar vale 10 pontos.

Ao derrotar o coronel Ashe

- Bonificação automática de 550 000 pontos.

Os melhores do jogo

Se você tiver uma pontuação elevada, poderá inscrever as suas iniciais na imagem “The Best of Dynamite Duke” (Os Melhores do Dynamite Duke) no final do jogo. Aperte o **Botão D** para a esquerda ou para a direita, a fim de ver a letra de sua primeira inicial (nome). Depois, aperte o **Botão A** ou **C** e ela ficará registrada. Faça o mesmo com as demais iniciais (sobrenome). Para apagar, aperte o **Botão B**.

THE BEST OF DYNAMITE DUKE			
RRNK	SCORE	MISSION	PLAYER
1	0050000	?	AAA
2	0045000	?	BBB
3	0040000	?	CCC
4	0035000	?	DDD
5	0030000	?	EEE
6	0025000	?	FFF
7	0020000	?	GGG

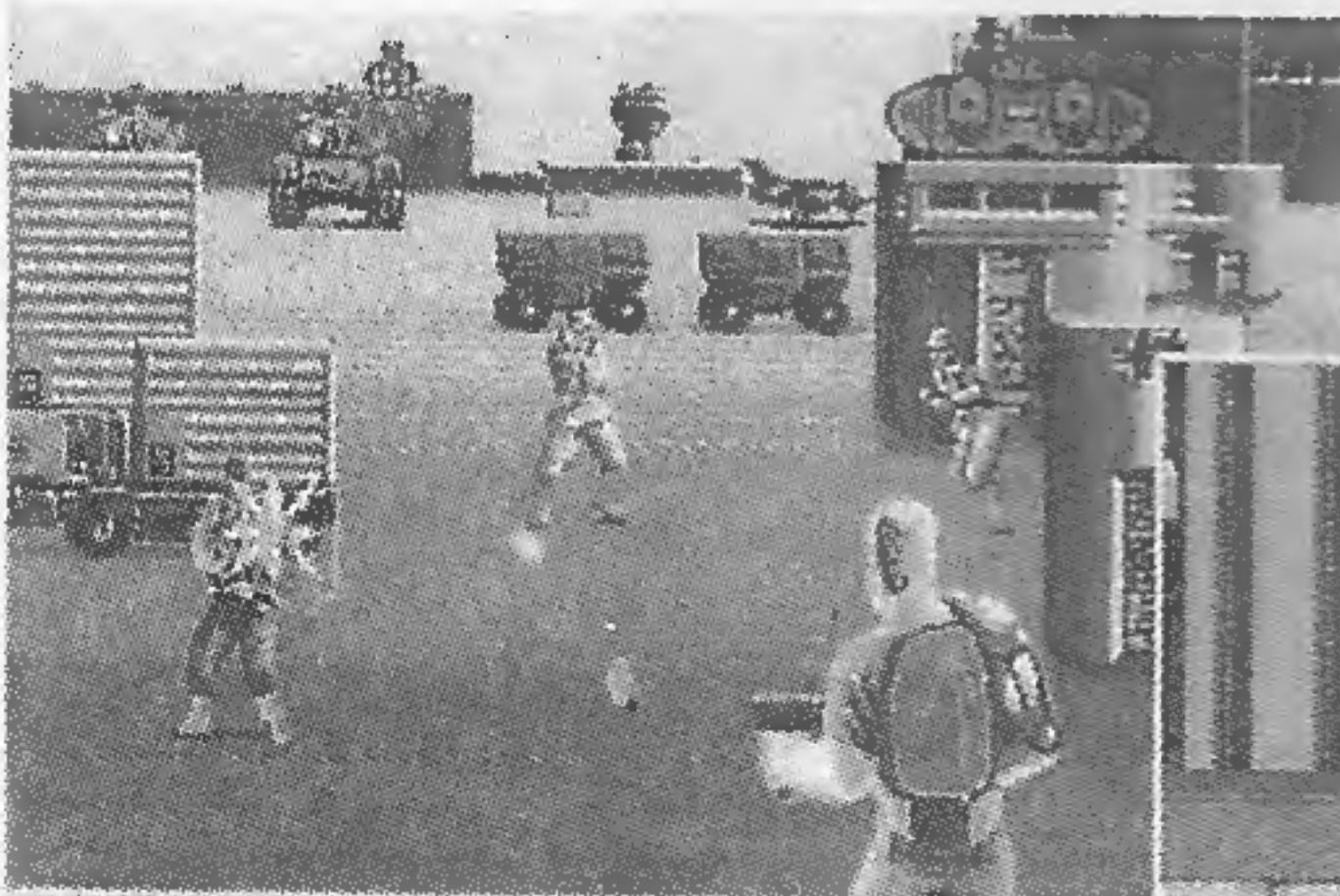
Você pode colocar até um máximo de 6 letras. Você precisa registrar todas as suas iniciais antes que a contagem do marcador de tempo caia a zero. Aperte o **Botão Início** para voltar à imagem do título.

Dicas úteis

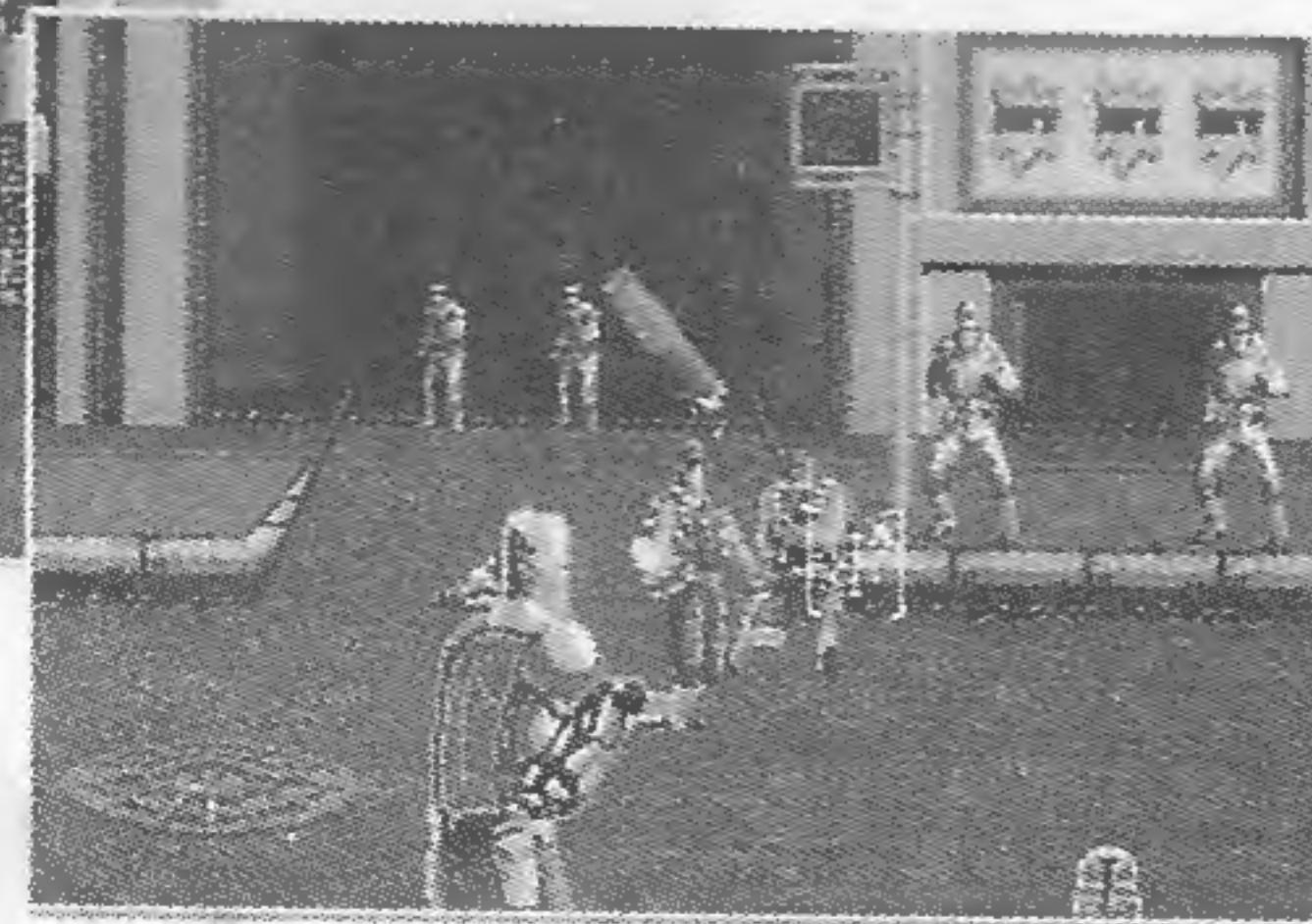
- Ao usar a arma de Duke, aprenda como apertar o **Botão A** repetidamente para causar o máximo de estrago entre os inimigos.
- Utilize suas técnicas de ataque ao enfrentar um Mutante-chefe e movimente-se rapidamente de um lado a outro. Movimentar-se lentamente significa morte certa!
- Reserve seus itens “D” para as batalhas mais importantes. Você só pode estocar nove itens de cada vez e, além disso, eles não aparecem muito freqüentemente.

Invasão em Rantan!

Missão 1:
Aeroporto



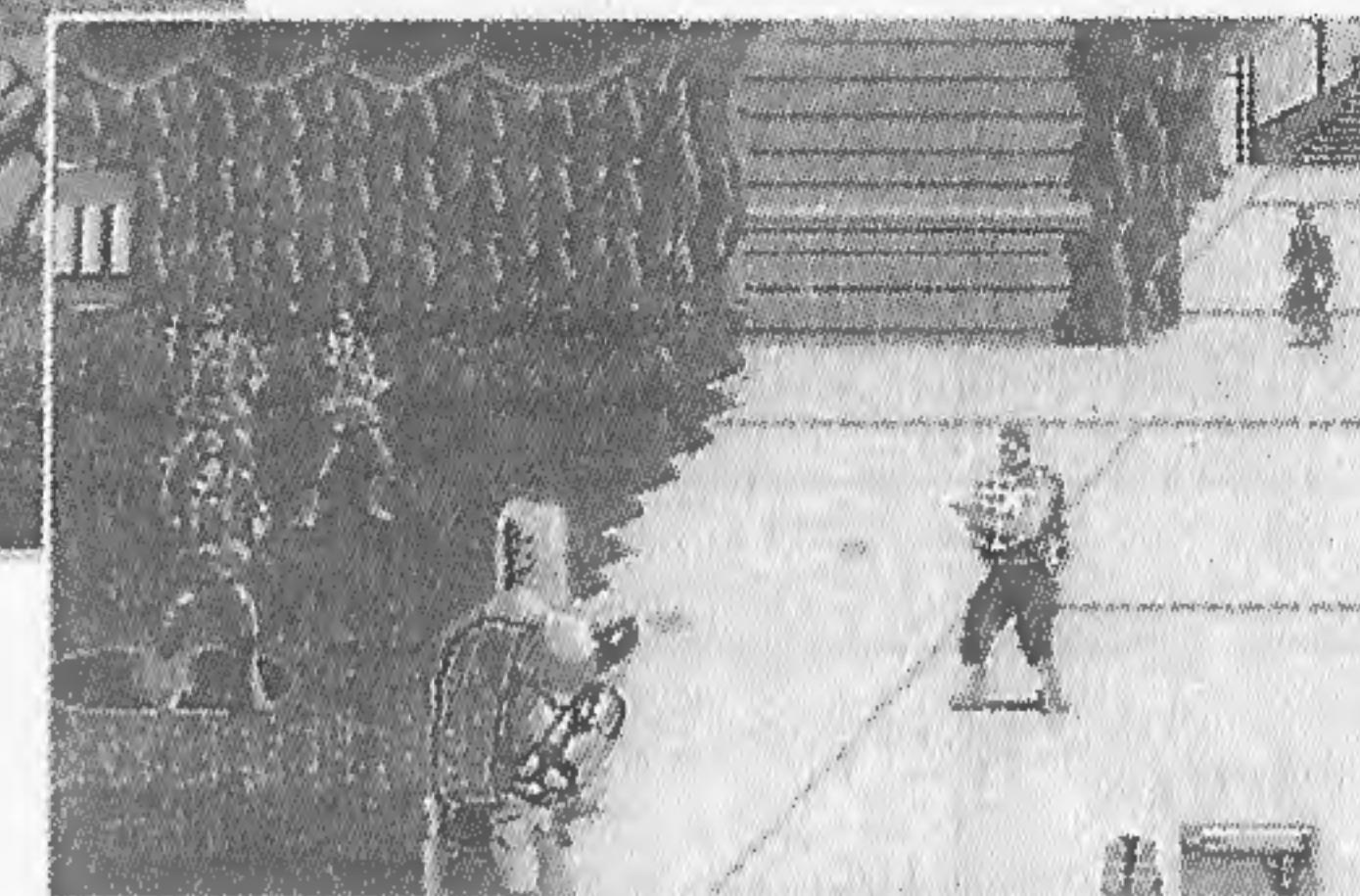
Missão 2:
Cidade Ocupada



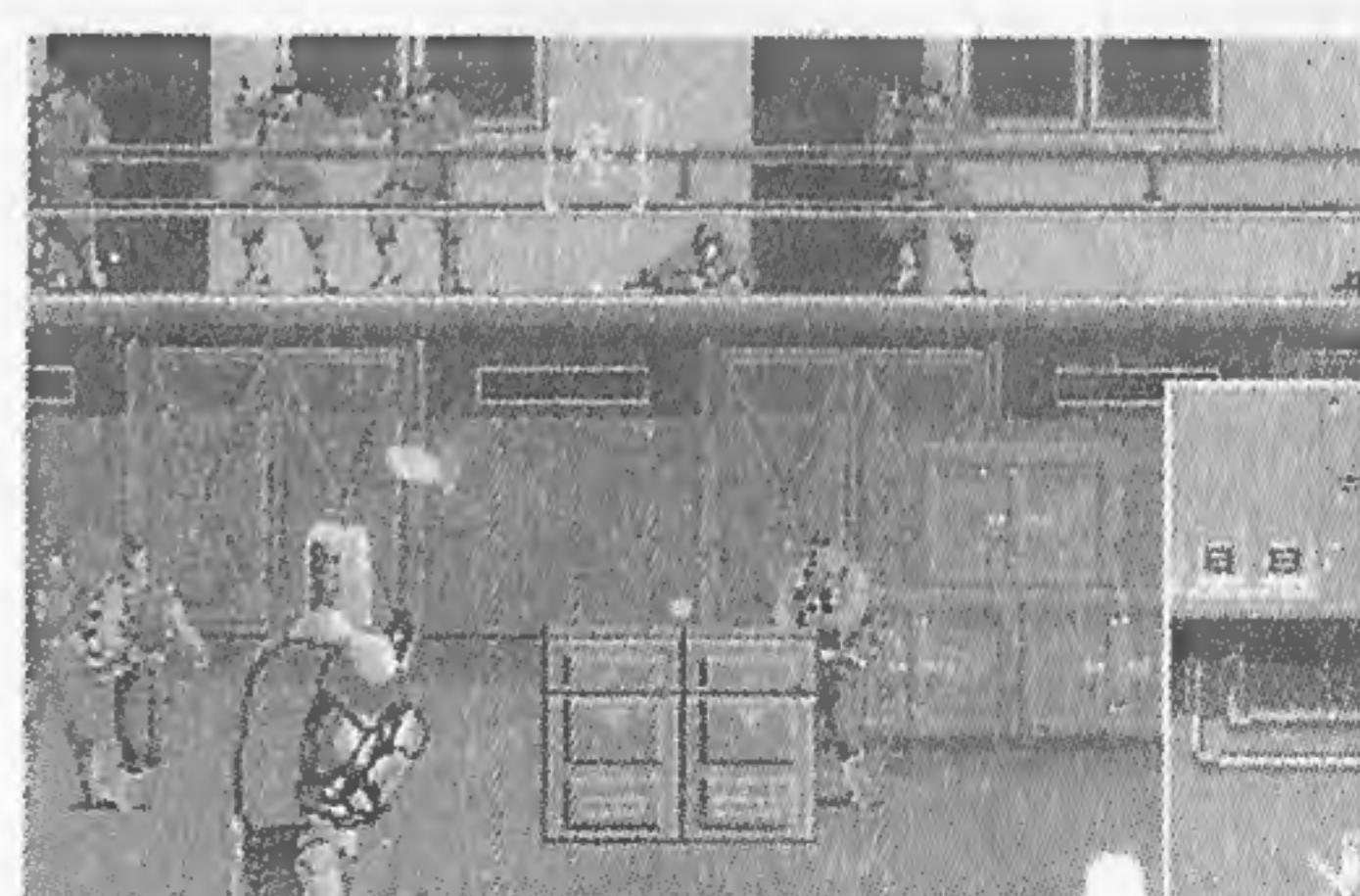
Missão 3:
Bosques



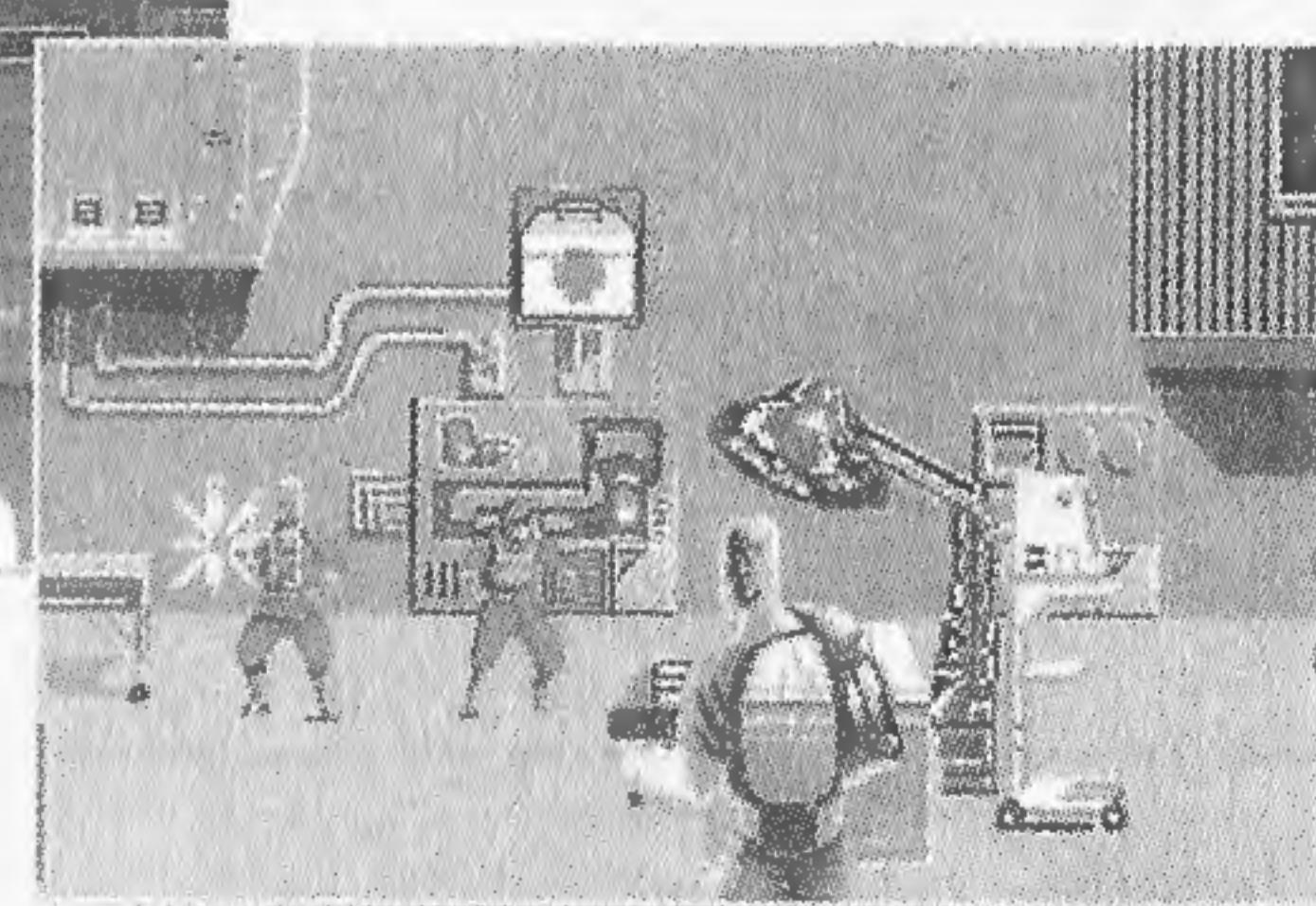
Missão 4:
Túnel



Missão 5:
Fábrica



Missão 6:
Laboratório



Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 — Bairro Flores — Manaus — AM
CEP 69090 — Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 — São Paulo — SP — CEP 05038
TELEFONE: (011) 261-5797